

PENERAPAN METODE *INDEX CARD MATCH* DENGAN MEDIA KONKRET DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPA TENTANG GAYA PADA SISWA KELAS V SDN 1 PANJER TAHUN AJARAN 2014/2015

Oleh:

Ridwan Hermawan Setyaji¹, Ngatman², Wahyudi³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer, Kebumen

Email ridwanhermawan27@gmail.com

1. Mahasiswa PGSD FKIP UNS
2. Dosen PGSD FKIP UNS
3. Dosen PDGSD UNS

Abstract. *The Application Of Index Card Match Methods with Concrete Media In Improving Natural Science Learning about Style At Fifth Grade Students Of SDN 1 Panjer In The Academic Year of 2014/2015. The objectives of this study to determine the increase of natural science learning about style through the application of Index Card Match method with concrete media at the fifth grade students of SDN 1 Panjer in academic year of 2014/2015. This study is a collaborative Classroom Action Research (CAR) implemented in three cycles, with each cycle consisting of two meetings of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were fifth grade students of SD Negeri 1 Panjer, amounting to 24 students. The result of this study indicate the application Index Card Match Methods with concrete media can improve natural science learning about style at the fifth grade students of SDN 1 Panjer in academic year of 2014/2015.*

Keywords: *Index Card Match, Concrete Media, Natural Science learning*

Abstrak. *Penerapan Metode Index Card Match dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SDN 1 Panjer Tahun Ajaran 2014/2015. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran IPA tentang gaya melalui metode Index Card Match dengan media konkret pada siswa kelas V SDN 1 Panjer tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan tiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Panjer yang berjumlah 24 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Index Card Match dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V SDN 1 Panjer tahun ajaran 2014/2015.*

Kata Kunci: *Index Card Match, media konkret, pembelajaran IPA.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar mempunyai tujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa dalam mengembangkan kehidupan sebagai pribadi,

anggota masyarakat serta mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan menengah. Dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut, sekolah dituntut untuk mampu melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar secara tertib, terarah dan berkesinambungan. Ada beberapa unsur yang terdapat dalam dunia pendidikan, antara lain guru, siswa, sekolah, lingkungan, dan lainnya. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat berdiri sendiri dan saling berkaitan satu sama lain.

Keberadaan guru dalam proses belajar mengajar sangat penting karena tanpa adanya guru maka proses belajar mengajar di sekolah tidak dapat berjalan dengan lancar. Hal tersebut menjadikan perlunya pembinaan bagi para guru yang senantiasa dilakukan agar mereka dapat memiliki kompetensi yang tinggi dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Menurut Mulyasa (2013: 20) bahwa tugas guru yang paling utama adalah mengajar. Guru harus menyadari bahwa mengajar memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Guru dapat sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, dan siswa sebagai pembelajar yang diupayakan agar potensinya dapat tergali secara optimal. Selain dapat menjadi sumber pengetahuan atau ilmu, guru berfungsi sebagai motivator dan pembimbing bagi siswa. Di samping tugas utama guru mengajar, guru juga memiliki tugas sebagai fasilitator supaya peserta didik dapat belajar dan mengembangkan potensi dasar dan kemampuannya secara optimal. Oleh karena itu, seorang guru harus pandai dalam menerapkan berbagai model maupun metode pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima

dengan baik oleh siswa serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Siswa kelas V SD tergolong pada masa belajar yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dengan cara berfikir yang konkret. Siswa mampu berfikir logis secara sistematis untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dengan tetap memperhatikan kondisi fisik dan persepsi siswa. Pembelajaran pada kelas V SD akan jauh lebih bermakna jika menggunakan metode dan media yang dapat memunculkan minat dan gaya belajar mandiri untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 10 November 2014 di kelas dan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri 1 Panjer, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA yang telah dilaksanakan di sekolah tersebut masih diperlukan adanya upaya peningkatan dalam proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Pembelajaran IPA yang dilaksanakan masih kurang membangkitkan semangat belajar siswa, misalnya penggunaan metode tanya jawab dan diskusi terus menerus dalam pembelajaran setiap harinya dan penggunaan media pembelajaran yang hanya ada di sekolah mengakibatkan siswa sering menunjukkan rasa bosan, seringkali siswa bercanda dengan teman, jarang bertanya maupun mengemukakan pendapat, bahkan tidak sedikit pula siswa yang mengantuk sehingga pembelajaran kurang maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil UTS mata pelajaran IPA yang memenuhi KKM masih cukup rendah, yaitu rata-rata siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal hanya 20%.

Mempertimbangkan hal tersebut maka peneliti melaksanakan penelitian guna meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V dengan materi pokok gaya menggunakan suatu metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan didukung media pembelajaran yang konkret. Metode Pembelajaran inovatif yang menyenangkan untuk siswa yang belajar sambil bermain yaitu salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* disertai media konkret.

Index Card Match adalah salah satu jenis metode pendukung dalam model pembelajaran kooperatif. Metode tersebut merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena menerapkan cara belajar sambil bermain yang membuat siswa tidak bosan atau jenuh serta dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Index Card Match* bukan hanya dapat mengaktifkan siswa saja, tapi juga lebih menyenangkan dan menantang. Seperti yang dikatakan oleh Silberman (2013: 250) bahwa metode *Index Card Match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Media konkret merupakan media nyata/menyerupai nyata, realita atau realia yang dapat dipandang, dipegang dan asli/menyerupai aslinya secara real/nyata. Hal ini sesuai dengan pernyataan Padmono yang mengatakan bahwa menggunakan benda nyata atau makhluk hidup (real life material) dalam pembelajaran sering kali paling baik, karena siswa akan dengan tepat memperoleh pengalaman nyata (2011: 43). Dengan menggunakan media kon-

kret, diharapkan materi pelajaran akan lebih tergambar jelas dan materi akan lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah yang diambil adalah: (1) bagaimana langkah-langkah yang tepat penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret dalam meningkatkan pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer tahun ajaran 2014/2015?, (2) apakah penerapan *Index Card Match* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer tahun ajaran 2014/2015?, (3) bagaimanakah kendala dan solusi penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret dalam meningkatkan pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer tahun ajaran 2014/2015?. Tujuan penelitian berdasarkan rumusan di atas adalah: (1) untuk mendeskripsikan langkah-langkah yang tepat dalam penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret dalam meningkatkan pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer tahun ajaran 2014/2015, (2) untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran IPA tentang gaya melalui penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret pada siswa kelas V SDN 1 Panjer tahun ajaran 2014/2015, (3) untuk mendeskripsikan kendala dan solusi yang dihadapi dalam penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret dalam meningkatkan pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Panjer, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Jumlah subjek penelitian 24 siswa yang terdiri 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan, mulai bulan Januari hingga bulan Mei 2015 Tahun Ajaran 2014/ 2015.

Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, observer, dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, wawancara, angket, catatan lapangan dan dokumentasi. Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi sumber data dan triangulasi sumber.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data tentang penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret dalam pembelajaran IPA dan analisis data statistik deskriptif untuk menganalisis data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Analisis kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2012: 337).

Indikator kinerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah 85% untuk pelaksanaan penerapan langkah metode *Index Card Match* dengan media konkret, proses pembelajaran dan untuk ketuntasan hasil belajar IPA. Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif. Arikunto, dkk (2008: 16) menjelaskan langkah PTK yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Kegiatan pembelajarannya terdiri dari kegiatan awal, inti (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi) dan kegiatan akhir.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I sampai siklus III diperoleh bahwa langkah-langkah metode *Index Card Match* dengan media konkret sudah sesuai dengan skenario. Hasil observasi terhadap guru tentang langkah metode *Index Card Match* dengan media konkret dalam pembelajaran IPA pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi terhadap guru

No	Siklus	Persentase	Ket
1.	I	85,9%	Baik
2.	II	89,7%	Baik
3.	III	90,3%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap guru mengenai langkah pembelajaran menggunakan metode *Index Card Match* dengan media konkret selalu mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I sebesar 85,9%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89,7%, dan siklus III meningkat lagi menjadi 90,3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah metode *Index Card Match* dengan media konkret yang dilaksanakan oleh guru sudah dilaksanakan dengan sangat baik, sesuai dengan skenario dan sudah tuntas.

Adapun hasil observasi siswa tentang penerapan langkah metode

Index Card Match dengan media konkret terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi terhadap siswa

No	Siklus	Persentase	Ket
1.	I	86,1%	Baik
2.	II	89,6%	Baik
3.	III	95,1%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap guru mengenai langkah pembelajaran menggunakan metode *Index Card Match* dengan media konkret selalu mengalami peningkatan tiap siklus-nya. Pada siklus I sebesar 86,1% pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89,6%, dan siklus III meningkat lagi menjadi 95,1%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah metode *Index Card Match* dengan media konkret yang dilaksanakan oleh guru sudah dilaksanakan dengan sangat baik, sesuai dengan skenario dan sudah tuntas.

Adapun perbandingan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No	Siklus	Rata-rata Nilai	Persentase	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Siklus I	75,0	79,17	20,83
2.	Siklus II	81,2	91,67	8,33
3.	Siklus III	85,5	100	0

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA kelas V selalu mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan pada persentase siswa yang mencapai KKM. Pada siklus I yaitu 79,17%, pada siklus II

yaitu 91,67%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 100%. Jadi, berdasarkan perbandingan hasil belajar siswa tiap siklus dapat disimpulkan bahwa siswa sudah memahami pembelajaran IPA dengan baik.

Data hasil observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase pada semua variabel, baik dari penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret, penilaian proses dan hasil belajar.

Penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret berdampak positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa karena metode tersebut cukup menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam memberikan kontribusi mereka terhadap pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat Silberman (2013: 250) yang mengemukakan bahwa metode *Index Card Match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya.

Kendala pada pelaksanaan metode *Index Card Match* dengan media konkret yaitu guru belum memberikan kesempatan siswa menentukan aturan permainan, guru kurang dapat mengkondisikan siswa, guru kurang efektif menggunakan media konkret, dan siswa lupa mengkonfirmasi kartu jawaban. Sedangkan solusi yang dilakukan peneliti pada pelaksanaan metode *Index Card Match* dengan media konkret yaitu guru lebih memberikan kesempatan siswa berpartisipasi menentukan aturan permainan, guru berusaha lebih mengkondisikan siswa, guru lebih memaksimalkan penggunaan media konkret, dan guru menegur siswa agar tidak diulangi lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tindakan, analisis, dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret yang dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer Tahun Ajaran 2014/2015, langkah-langkahnya: (a) memperhatikan media konkret, (b) memahami materi, (c) penjelasan materi, (d) menyampaikan aturan permainan, (e) mengacak kartu *index*, (f) membagikan kartu, (g) mencari pasangan, (h) berpasangan membacakan kartu, (i) mengkonfirmasi jawaban, (j) mengulas materi pelajaran, (k) membuat kesimpulan. (2) metode *Index Card Match* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer Tahun Ajaran 2014/2015, dengan siklus I 79,17%, siklus II 91,67, siklus III 100%. (3) kendala dan solusi penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret yaitu (a) guru belum memberikan kesempatan siswa menentukan aturan permainan, (b) guru kurang dapat mengkondisikan siswa, (c) guru kurang efektif menggunakan media, (d) siswa lupa mengkonfirmasi jawaban. Solusinya (a) guru memberikan kesempatan siswa, (b) guru lebih mengkondisikan siswa, (c) guru lebih maksimal menggunakan media, (d) guru menegur siswa agar tidak diulangi lagi.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, perlu disampaikan saran-saran sebagai berikut: (1) bagi guru, penerapan metode *Index Card Match* dengan media konkret hendaknya dapat dijadikan alternatif bagi guru

untuk perbaikan dan meningkatkan pembelajaran IPA khususnya pada materi gaya, (2) bagi siswa, melalui metode *Index Card Match* dengan media konkret hendaknya siswa lebih memperhatikan arahan dari guru dan lebih berani untuk menyampaikan pendapatnya, (3) bagi sekolah, diharapkan dapat melengkapi sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih bervariasi, (4) bagi peneliti, hendaknya mampu melakukan penelitian yang lebih baik lagi guna mengikuti perkembangan ilmu pendidikan, (5) bagi pembaca/peneliti lain, hendaknya membuat kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Padmono, Y. (2011). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Silberman, M. L. (2013). *Active Learning*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.